

государственное областное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Центр психолого-педагогической реабилитации и коррекции»

Программа внеурочной деятельности
«Игровая площадка»
1 класс

Великий Новгород
2016 год

Пояснительная записка.

Известно, что в педагогическом процессе игра должна занимать ведущее место. Однако в последнее время закономерной становится тенденция увеличения числа обучающих занятий и сокращения времени для игровой деятельности. Данная программа составлена на основе программы внеурочной деятельности "Игра. Досуговое общение" Д.В.Григорьева, Б.В. Куприянова, М.: " Просвещение, 2011.

Цель данной программы - создать структурно - функциональную модель поэтапного обучения играм, обуславливающую оптимизацию педагогического процесса.

Программа предполагает использование игр в организованной, совместной и самостоятельной деятельности детей. Весь игровой материал подобран в соответствии с тематическими циклами и создает основу для развития познавательных и творческих способностей детей.

Задачи:

- Создание условий для активной, разнообразной, самостоятельной, творческой игровой деятельности.

- Сохранение самостоятельности игры и активизация игрового творчества детей путем совместного придумывания сюжета, организации ролевого диалога и т. д.

Содержание программы.

Игры	Базовая программа	Национально – региональный компонент
Творческие: <ul style="list-style-type: none">• сюжетно-ролевые,• режиссерские,• театральные,• подвижные, строительно-конструктивные.	Самостоятельное создание на основе разнообразных впечатлений новых сюжетов, придумывание новых ролей и игровых действий. Творческое создание разных игровых образов. Придумывание новых вариантов игр.	Разыгрывание литературных произведений (сказок, потешек и т.д.). Знакомство с различным материалом через игры –экспериментирование. Отражение тематики родного края в строительных играх.
Дидактические: <ul style="list-style-type: none">• речевые;• народные;• интеллектуальные;• развивающие.	Сознательное принятие игровой задачи, выполнение игровых действий по правилам.	Игры, направленные на знакомство с природным и рукотворным миром.

Ожидаемые результаты реализации программы.

Воспитательные результаты игровой деятельности школьников распределяются по трём уровням.

1. Результаты первого уровня (приобретение школьником социальных знаний, понимание социальной реальности и повседневной жизни):приобретение школьником знаний о правилах ведения социальной коммуникации; о принятых в обществе нормах отношения к другим людям, рисках и угрозах нарушения этих норм; о правилах конструктивной групповой работы; о способах организации взаимодействия людей и общностей; о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации.

2. Результаты второго уровня (формирование позитивных отношений школьника к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом): развитие ценностных отношений школьника к другому человеку как таковому

(гуманность), как Другому (альтруизм), как Иному (толерантность); стремления к свободному, открытому общению в позиционных общностях

3. Результаты третьего уровня (приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия): приобретение школьником опыта самоорганизации и организации совместной деятельности с другими учащимися; опыта управления коммуникацией с другими людьми и принятия на себя ответственности за других людей; опыта позиционного самоопределения в открытой общественной среде; опыта волонтерской (добровольческой) деятельности.

Педагог планирует задачи и приемы формирования игровой деятельности.

Структурные компоненты игры

- Роль;
- Игровые действия;
- Игровое употребление предметов (замещение);
- Реальные (партнерские) отношения между играющими детьми.

Диагностический инструментарий.

№	Методика	Цель
1	МЕТОДИКА ИЗУЧЕНИЯ МОТИВОВ УЧАСТИЯ ШКОЛЬНИКОВ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	Выявление мотивов учащихся в деятельности. Учащимся предлагается определить, что и в какой степени привлекает их в совместной деятельности.
2	МЕТОДИКА «КАКОЙ У НАС КОЛЛЕКТИВ»	Определить степень удовлетворенности учащихся своим коллективом.
3	МЕТОДИКА «РЕПКА»	Определить изменения, происшедшие в личности школьника в течение учебного года.
4	ИГРА «МАГАЗИН»	Изучение уровня нравственного развития личности учащихся и духовно-нравственной атмосферы в классном сообществе.
5	АДАПТИРОВАННЫЙ ВАРИАНТ ТЕСТА «РАЗМЫШЛЯЕМ О ЖИЗНЕННОМ ОПЫТЕ» ДЛЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ	Выявить нравственную воспитанность учащихся 3—4 классов.
6	МЕТОДИКА ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ СОЦИАЛИЗИРОВАННОСТИ ЛИЧНОСТИ УЧАЩЕГОСЯ	Выявить уровень социальной адаптированности, активности, автономности и нравственной воспитанности учащихся
7	МЕТОДИКА «ПОСЛОВИЦЫ»	Определить уровень нравственной воспитанности учащихся и выяснить особенности ценностных отношений к жизни, к людям, к самим себе.
8	МЕТОДИКА «ЦВЕТИК- СЕМИЦВЕТИК»	Выявление направленности интересов младших школьников.
9	СОЦИОМЕТРИЯ	Изучить состояние эмоционально-психологических отношений в детской общности и положение в них каждого ребенка.

Классификационные признаки игровой деятельности:

Признаки	Характеристики	
Виды игр	предметные; ролевые; сюжетно-ролевые дидактические;	театрализованные; подвижные; экспериментирование; забавы и развлечения.
Функции игры	познание; экспериментирование; упражнение; исследование; прогнозирование; моделирование; самопознание;	отдых; забавы; отображение; релаксация; компенсация; реализация потребностей
Инициатива в возникновении игры	от ребенка; от взрослого; от других детей	
Предмет игры	готовые игрушки; заместители; воображаемые предметы и образы; слово;	рисунок; компьютерная программа; природные материалы и явления.
Количество участников	индивидуальные; рядом; микрогрупповые;	коллективные; массовые.
Динамика	статичные; малоподвижные; подвижные.	
Способ решения игровых задач	интеллектуальные; социальные; двигательные.	
Игровые приемы	готовые; соревнование; драматизации.	
Степень и характер создания	репродуктивные; творческие; импровизированные.	
Место развития	в помещении: игровая карта; стол; лист бумаги; ширма; подиум; пространство группы.	на воздухе: игровое поле; площадка; весь участок. в воображении
Время создания	архаичные; традиционные; современные.	
Форма организации	ситуативные; длительные; с фиксированным временем.	

Предметно-развивающая образовательная среда

Значительная часть времени отводится для самостоятельных игр по инициативе и выбору детей. Воспитатель создает условия для вариативной игровой деятельности, наполняет игровое пространство разнообразными игрушками, предметами-заместителями, полифункциональными материалами для игрового творчества, развивающими настольно-печатными и другими играми.

Важно обеспечивать детям возможность постоянно преобразовывать предметно-игровую среду; наличие достаточного полифункционального игрового материала оптимизирует освоение дошкольниками позиции субъекта режиссерской игры. Дети могут по ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать обстановку для игры с помощью разнообразного подсобного материала в соответствии с выбранной темой, сюжетом игры; включают в нее игрушки, сделанные самими детьми; сооружают нужные для игры постройки (пароход, пристань, мост, вокзал, железная дорога, детский сад, беседки, дом, улица и т.д.); используют в играх природный материал (песок, глина, вода, снег, лед).

Кроме того, организация предметно-развивающей образовательной среды должна отвечать следующим требованиям:

- учитывать закономерности развития игровой деятельности;
- соответствовать педагогическим задачам воспитания детей;
- носить развивающий характер;
- соответствовать потребностям и уровню развития когнитивной сферы ребенка, т.е.

быть неисчерпаемой, информативной, удовлетворять потребностям в новизне и преобразовании.

Перечень учебно-методического обеспечения

ТСО	Учебно-наглядные пособия	Оборудование
Магнитофон, телевизор, DVD, аудиокассеты, диски	Дидактические игры, иллюстрации репродукции, стихи, загадки, предметные картинки	Маски-шапочки, наглядно-дидактический материал, игрушки-персонажи, спортивный инвентарь, игровые карты, игры.

Календарно- тематическое планирование
"Игровая деятельность"(Игровая площадка) 1 класс, 33 часа
 2016-2017 учебный год

№	Тема занятия	Часы	Дата
Первая встреча с игрой - 2 часа			
1.	Игровая реальность (формирование серьёзного отношения к игре).	1	
2.	Правила игры, игровые роли.	1	
Интеллектуально - познавательные игры - 6 часов			
1.	Вопросы на эрудицию и сообразительность.	1	
2.	Викторины. Правила викторины.	1	
3.	Формулировка вопроса в познавательных играх. Кроссворды, чайнворды, загадки.	1	
4.	Правила формулировки вопросов. Викторины о ПДД.	1	
5.	Викторины на знание правил поведения в общественных местах.	1	
6.	Викторины на знание правил поведения в школе. транспорте.	1	
Подвижные игры - 8 часов			
1.	Правила подвижных игр. Роли в подвижных играх: водящий, судья, организатор.	1	
2.	Сложные подвижные игры- состязания. Игра "Весёлые старты"	1	
3.	Развитие реактивности, скоростной выносливости. Игры: "Третий лишний", "Пустое место", "Льдинка".	1	
4.	Подвижные игры на развитие силы, быстроты реакции. Игровые двигательные упражнения с предметами.	1	
5.	Самостоятельное регулирование интенсивности нагрузок, выбор методов отдыха. Игры: "Али- Баба", " Светофор".	1	
6.	Игры с прыжками "Попрыгунчики-воробушки". Разучивание и закрепление.	1	
7.	Игры с мячом: "Перемени мяч", "Ловушки с мячом"-разучивание	1	
8.	Игры с бегом: "Салки", "К своим флажкам!", "Два Мороза", "Гуси-лебеди"- разучивание.	1	
Настольные игры - 8 часов			
1.	Игровые действия в настольных играх (кубики, фишки, карты).	1	
2.	Игры "Шашки". Формирование умения подчиняться правилам игры.	1	
3.	Игровые действия в настольных играх с передвижением фигур. Игра "Путешествие".	1	
4.	Игры на развитие зрительной памяти, внимания, мышления. Игры: "Сравни", "Найди лишнее".	1	
5.	Настольные игры на бумаге: " Крестики-нолики", " Морской бой".	1	
6.	Правила игры в лото. Игра " Овощное лото".	1	
7.	Правила игры в домино. Игра " Сказочное домино".	1	
8.	Умение с помощью вопросов получать необходимые сведения от партнера по деятельности. Игра " Угадай словечко".	1	
Игры- драматизации - 5 часов			
1.	Игровые диалоги- импровизации с игрушками.	1	
2.	Игра как способ изучения проблемы. Проблемная ситуация. Игра	1	

	"Экстремальная ситуация".	
3.	Сюжетно-ролевые игры. Игра "В гостях".	1
4.	Правила ведения дискуссии "Домашние обязанности".	1
5.	Игра как способ самопознания. Внутренний план действий.	1
Ситуативные игры-упражнения - 4 часа		
1.	Групповое взаимодействие в игре. Игра "Светофор"	1
2.	Выбор союзников, договор с партнёрами. Правила взаимодействия при заключении договора.	1
3.	Конкуренция. Игра "Сказка-наоборот".	1
4.	Сценарный план. Распределение ролей. Продумывание текста.	1
	Итого часов:	33

Список использованной литературы

- Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Кн. для учителя. - М.: Просвещение, 1987. - (Психол. наука - школе).
- Бесова М.А. В школе и на отдыхе. Познавательные игры для детей от 6 до 10 лет. Популярное пособие для родителей и педагогов. - Ярославль: «Академия развития», «Академия Ко», 1998.
- Букатов В. М. Педагогические таинства дидактических игр: Учебно-методическое пособие / 2-е изд., испр. и доп. - М.: Московский психолого-социальный институт: Флинта, 2003.
- Волина В.В. Игра - дело серьезное. - С.-Пб: издательство «Дидактика Плюс», ООО «Зенит», 1999. *
- Добринская Е., Соколов Э. Свободное время и развитие личности. - Л., 1987
- Костина Л.М. Игровая терапия с тревожными детьми. - Спб.: Речь, 2003.
- Куприянов Б. Шесть граней ролевой игры // Народное образование. 2009, №1
- Минский Е.М. Игры и развлечения в ГПД. - М., 1985
- Репинцева Г.И! Игра - ключ к душе ребенка. Гармонизация отношений ребенка с окружающим миром: методическое пособие. - М.: ФОРУМ, 2008.
- Янковская М.Г. Творческая игра в воспитании младшего школьника. Метод. пособие для учителей и воспитателей. М., «Просвещение», 1974.